SNSP-ABBP-EUR

BUBSY® II

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCOLADE™

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

The Absolute Definitive Object Of The Game

To complete the game in a victorious manner, you must reach and then defeat Oinker P. Hamm. To locate Oinker, travel **through all the levels of the selected tour in the Amazatorium, MAKING SURE TO TAG THE END OF LEVEL MARKERS** (large, red marbles) in each world. When all levels are completed, the boss door will open that leads you to Oinker.

These Items Are Important, Too!

The Amazatorium has three floors and two wings – East and West. Choosing one wing or the other will affect which sections you will venture through. Each wing is entirely different, complete with its own challenges. To put it technically, "It's like having two-two-Two Amazatoriums in One." Before making that all-important wing choice, you must choose a tour. The number of levels seen in the Amazatorium will depend on the type of tour you choose. Each tour increases with difficulty, ranging from the First Floor Tour as the mildest, to the Grand Tour as the longest and most difficult.

CONTROLS

Bubsy Controls

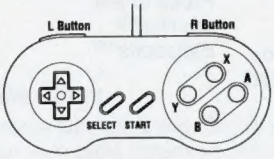
▲
I'll look up, activate a transporter, enter a warp cave, or throw a switch.

▼
I'll look down.

◄ or ►
I'll run on the ground or glide in the air in the direction you are pressing. The longer you press, the more I'll speed up.

START
Pauses game.

L Button
Makes me look left and shows extended view of the world.



X Button
Will change the selected item for me to use.

Y Button
Makes me glide when I need to get down from a high place SAFELY.

R Button
Makes me look right and shows extended view of the world.

A Button
Lets me use the selected item.

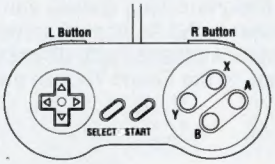
B Button
Makes me jump. The longer you press, the higher I'll jump. Press with ◄/► to move me while I'm in the air.

Hint: To open your "lion" share of doors in the Egypt World, look for hidden switches and press ·. Switches in other worlds look like, well, **SWITCHES**. (Next stop, brain surgery, JEEZ!)

Rocket and Bi-Plane Controls

L or R Button
Makes me turn around in the bi-plane.

▲
Makes me fly higher.



A Button
Lets me use the selected item.

▼
Makes me fly lower.

X Button
Changes the selected item for me to use.

B Button
Press to drop tyres.

◄ or ►
I'll run on the ground or glide in the air in the direction you are pressing. The longer you press, the more I'll speed up.

Y Button
Press to fire the Neft® Ballzooka™.

START
Pauses game.

START
Pauses game.

Hint: In Two-Player Feisty games, beware of banana backlash. If you get bopped with one in Air Wars or Space Pirates, your bi-plane or rocket will temporarily go bonkers.

Additional Controls – All Worlds

Friendly Two-Player Game – Press the **B Button** to have the Twin throw bananas at enemies.

Feisty Two-Player Game – Press the **B Button**. The Twin will drop bananas on me, hoping I'll step and slide on them.

Additional Controls – Mini Games

Frogapult – Press ▲/▼ to move me to the top or bottom of the screen. Press **any button** to fire. Use the **Control Pad** to move the frog towards its target.

Armadillo Drop – Use the fans **(Control Pad)** to steer Arnold to the safety of the bottom of the truck. Keep an eye out for these helpful gizmos; Half Bubbles open doors and Bouncers give an extra boost. If you beat the clock in this game, you'll get mega bonus points.

> **Hint:** Watch out for tyres. One wrong turn and Arnold becomes a re-tread. And guaranteed, you will lose your time bonus for that.

Liquid Lunacy – While in search of all kinds of wonderful items and power-ups. The most exciting of these is the Super Marble, which is worht a phenomenal TEN TRADING CARDS. Oh yes, make sure I avoid those small, barely-worth-mentioning, whirlpools.

OPTIONS

Awesome Amazatorium Tours

Taking a good trip requires a little planning. So, I'll get started by introducing our incredible selection of fun and exciting tours ...

First Floor Tour

Take an "Easy" visit to the first levels of **Egypt**, **Music** and **Aerial** worlds, then discuss the fate of the world with Oinker P. Hamm.

Second Floor Tour

This Tour covers a visit to each of the five worlds. Watch out, things get tougher on the second floor.

Third Floor Tour

This tour takes me directly to the top floor of the Amazatorium. This floor is packed with tough henchmen and one furious boss. Is it too late to change my reservation?

Remember, no matter which tour you choose, I must **TAG THE END OF LEVEL MARKER** (big red marble) in *each* world before the boss door leading to Oinker will open.

After you've completed your tour in the **East Wing**, try the **West Wing** for a completely different experience.

Grand Tour

The Grand Tour is the most difficult. It covers all three floors of Egypt, Music, Space, Medieval and Aerial worlds, including an expanded version of the first and second floor levels. That's 15 glorious levels! Before I can move from one floor to another, I must TAG THE END OF LEVEL MARKER located in *each* world and fight the interim boss. After I've completed all three floors, I'll face the ultimate challenge of battling Oinker.

Hint: On all tours, except the First Floor Tour, some of Oinker's henchmen will take multiple hits before they decide to go out for lunch. Also, watch for the boss door once all the tour levels have been completed. (The Grand Tour boss door will lead through all sections of the Amazatorium before you reach your FINAL destination.)

Private Excursion or Companion Fare ... You Decide

One-Player

Totally alone, I'll brave the dangers of the Amazatorium. Totally alone, I'll set out to recover my errant niece and nephew. Totally alone, I'll face a crowd of frenzied,
barnyard animals ...

Two-Player Friendly

Take turns working with me to defeat Oinker's crazy critters. When your buddy is taking care of me, you take control of one of the Twins and help out by collecting treasure and throwing bananas on enemies. Look for switches that close pits or turn off hazards, so your friend has an easier time coming through (if a switch will affect the second player, you'll see a "2" when you turn it on). A level is counted as completed when either player has reached the end of level marker. The score at the end is a total of both players' efforts.

Two-Player Feisty

You still take turns working with me to defeat Oinker's barnyard critters, but when the second player is taking care of me, you take control of one of the Twins and drop bananas on me to make me slide. But beware the Smart Bomb: if it hits the "Twin Player", the effect is truly STUNNING. (Yes, we have no bananas ... at least for a little while!) Look for switches that open pits or turn on hazards, so the other player has a tougher time coming through. As a Feisty player, you work individually to complete all the levels and reach Oinker. Both scores are displayed at the end.

Note: If everyone playing has lost all their lives, the tour is OVER. (No refunds. Each tour-ticket sale is final. Have a nice day.)

One and Two-Player Mini-Games

Alone, or with a buddy, you play only the Mini-Game Series: Frogapult, Armadillo Drop, and Liquid Lunacy.

Travel Advisories For The Tour

You'll notice, as we step into the Amazatorium, that in front of every wild and wonderful world there's a transporter pad. To enter any of the worlds, press ◄/► to put me on the transporter pad. Then, press ▲ and it's "Bon voyage, Bubsy."

The Amazatorium Gift Shop

As a bonus for completing a level, use your Trading Cards to buy and sell any of the toys I've picked up in my travels. Press / to select the item you wish to buy or sell. Press ◄ to buy. Press ► to sell.

The current "rate of exchange" on the following items is:

Nerf® Ballzooka™ = 1 card. Press the **A Button** to fire Nerf® Balls at Oinker's henchmen. Anyone whose hit will turn into a trading card for me.

Smart Bomb = 2 cards. Press the **A Button** to set off the bomb. Any of Oinker's henchmen who are visible will be changed into collectable marbles.

Diving Suit = 3 cards. Press the **A Button** once to put on the diving suit and a second time to take it off.

Portable Hole = 5 cards. Press the **A Button** again and I'll dive through the hole and arrive back at the Amazatorium.

T Shirt = 10 cards. This will buy you an extra life.

When you're finished wheeling and dealing in the gift shop, press **START** to get back to the Amazatorium and the rest of the tour!

Hint: Press **START** while you're in the Amazatorium if you want to know your current score.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez a bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix àquinze minutes toutes les heures.

Le Seul et Unique But du Jeu

Pour gagner la partie, tu dois trouver et vaincre Oinker P. Hamm. Tu cherches Oinker dans tous les niveaux de la visite de l'Amazatorium que tu as sélectionnée. **N'OUBLIE PAS DE MARQUER LES BORNES DE FIN DE NIVEAU** (grosses billes rouges) dans chaque monde. Lorsque tu as terminé, la porte du boss s'ouvre et t'indique le chemin jusqu'à Oinker.

Renseignements Utiles!

L'Amazatorium comprend trois étages et deux ailes – Est et Ouest. Les sections de jeu où tu t'aventures dépendent de l'aile que tu choisis. Les ailes sont complètement différentes et renferment leurs propres défis. Pour être plus clair, c'est comme si tu avais "2-2-2 Amazatoriums en 1". Mais, avant de faire ce choix crucial, tu dois choisir une visite. Le nombre de niveaux de l'Amazatorium dépend de la visite que tu choisis. Les excursions sont de plus en plus difficiles: 'First Floor Tour' (Visite du Premier Etage) est la plus facile et 'Grand Tour' (Visite d'Ensemble) est la plus longue et la plus difficile.

COMMANDES

Les Commandes de Bubsy

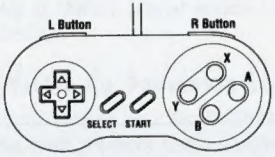
▲
Je regarde en l'air, j'active un transporteur, j'entre dans une grotte ou j'actionne un interrupteur.

▼
Je regarde en bas.

◄ ou ►
Je cours ou je plane dans la direction indiquée par le bouton sur lequel tu appuies. Plus tu appuies longtemps, plus je vais vite.

START
Pour mettre le jeu en pause.

Bouton L
Je regarde à gauche pour obtenir une vue plus étendue du monde.



Bouton X
Pour changer l'objet que je vais utiliser.

Bouton Y
Pour que je plane jusqu'au sol sans me faire mal.

Bouton R
Je regarde à droite pour obtenir une vue plus étendue du monde.

Bouton A
J'utilise l'objet sélectionné.

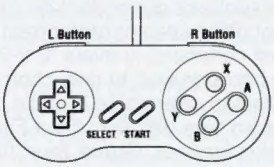
Bouton B
Je saute. Plus tu appuies longtemps, plus je saute haut. Appuie en même temps sur ◄/► pour que je me déplace dans les airs.

Conseil: pour obtenir la part du "lion" grâce aux portes du 'Monde Egyptien' (Egypt World), cherche les interrupteurs et appuie sur s. Les interrupteurs des autres mondes, ressemblent tout bonnement à des **INTERRUPTEURS**. (Pas besoin de réfléchir!)

Les Commandes de la Fusée et du Biplan

Bouton L ou R
Pour faire tourner le biplan.

▲
Pour me faire voler plus haut.



Bouton A
J'utilise l'objet sélectionné.

▼
Pour me faire voler plus bas.

◄ or ►
Je cours ou je plane, dans la direction indiquée par le bouton sur lequel tu appuies. Plus tu appuies longtemps et plus je vais vite.

START
Pour mettre le jeu en pause.

Bouton X
Pour changer l'objet que je vais utiliser.

Bouton Y
C'est ton bouton de tir pour le Nerf® Ballzooka™.

Bouton B
Tu t'en sers pour larguer des pneus.

START
Pour mettre le jeu en pause.

Conseil: dans les parties à deux joueurs, fais attention aux coups de bananes. Si tu en reçois une dans les 'Guerres Aériennes' (Air Wars) ou dans les 'Pirates de l'Espace' (Space Pirates), tu perds le contrôle de ton biplan ou de ta fusée pendant quelques secondes.

Commandes Supplémentaires – Tous les Mondes

Partie 'Friendly Two-Player' (Deux Camarades) – Appuie sur le **Bouton B** pour que le Jumeau lance des bananes sur les ennemis.

Partie 'Feisty Two-Player' (Deux Concurrents) – Appuie sur le **Bouton B** pour que le Jumeau me lance des bananes. Tu réussiras peut-être à me faire tomber et perdre du temps.

Commandes Supplémentaires – Mini Parties

'Frogapult' (Grenoupulte) – Appuie sur ▲/▼ pour me placer en haut ou en bas de l'écran. Appuie sur n'importe **quel bouton** pour tirer. Sers-toi du **Bloc de Contrôle** pour déplacer la grenouille vers sa cible.

'Armadillo Drop' (Chute du Tatou) – Sers-toi des ventilateurs **(Bloc de Contrôle)** pour mettre Arnold à l'abri sur le camion. Tu peux en profiter pour chercher quelques petits objets utiles: les Demi-Bulles ouvrent des portes et les Rebondisseurs augmentent ta force. S'il te reste du temps à la fin de cette partie, tu gagnes plein de points bonus.

Conseil: fais attention aux pneus. Une maladresse et c'est Arnold qui se dégonfle. Tu peux être sûr que tu perdras aussi ton temps bonus.

'Liquid Lunacy' (Folie Liquide) – Dans ta quête pour de merveilleux objets et bonus, tu trouveras la Super Bille. Elle te rapportera DIX CARTES D'ECHANGE. Au fait, nous te conseillons d'éviter les petits tourbillons.

OPTIONS

Visites Terrifiantes de l'Amazatorium

Une bonne excursion nécessite un petit travail de préparation. Voici une brève description de notre incroyable sélection de visites folles et amusantes...

'First Floor Tour' (Visite du Premier Etage)

C'est une visite "facile" des premiers niveaux du monde **'Egyptien' (Egypt world)**, **'Musical' (Music world)** et **'Aérien' (Aerial world)**. Tu finis par affronter Oinker dans un combat décisif.

'Second Floor Tour' (Visite du Deuxième Etage)

Cette excursion te permet de visiter les cinq mondes. Sois prudent, les choses se compliquent.

'Third Floor Tour' (Visite du Troisième Etage)

Cette excursion t'emmène directement au dernier étage de l'Amazatorium. Cet étage grouille de méchants et cache un boss plutôt diabolique. Tu veux peut-être changer ta réservation?

N'oublie pas qu'au cours de chaque visite tu dois **MARQUER LA BORNE DE FIN DE NIVEAU** (grosse bille rouge) de chaque monde, pour ouvrir la porte te menant à Oinker.

Une fois que tu as terminé ton excursion dans **l'Aile Est**, essaie l'autre côté, tu ne seras pas déçu du voyage.

'Grand Tour' (Visite d'Ensemble)

C'est la plus difficile. Elle traverse les trois étages du monde **'Egyptien' (Egypt world), 'Musical' (Music world), 'Spatial' (Space world), 'Médiéval' (Medieval world) et 'Aérien' (Aerial world)**, où les niveaux du premier et second étages ont été agrandis; en tout, 15 niveaux époustouflants! Pour passer d'un étage à l'autre, tu dois **MARQUER LA BORNE DE FIN DE NIVEAU** dans chaque monde, et combattre le boss qui s'y trouve. Quand tu auras traversé les trois étages, tu feras face à ton plus grand défi, le vilain Oinker.

Conseil: au cours de toutes les excursions, à l'exception de celle du Premier Etage, il te faudra t'acharner sur certains des acolytes d'Oinker pour réussir à t'en débarrasser. N'oublie pas de chercher la porte du boss à la fin de tous les niveaux. (Celle de la 'Visite d'Ensemble' (Grand Tour) te fera traverser toutes les sections de l'Amazatorium avant d'arriver à ta destination FINALE).

Excursion en Solitaire ou Compagnon de Voyage... A toi de décider

'One Player' (Un Joueur)

C'est tout seul que tu affronteras les dangers de l'Amazatorium, que tu devras chercher ta nièce et ton neveu perdus, et que tu feras face à une foule d'animaux frénétiques...

'Two-Player Friendly' (Deux Camarades)

Chacun votre tour vous affrontez les monstres maniaques d'Oinker. Quand c'est ton ami qui joue, tu contrôles l'un des Jumeaux et tu l'assistes en ramassant des trésors et en lançant des bananes sur les ennemis. Tu cherches les interrupteurs qui ferment les puits et qui font disparaître les obstacles, pour faciliter la tâche de ton camarade, (si l'interrupteur affecte le second joueur, tu verras un "2" au moment de l'actionner). Le niveau est terminé quand l'un des deux joueurs atteint la borne de fin de niveau. Le score est le total des efforts des deux joueurs.

'Two-Player Feisty' (Deux Concurrents)

Chacun votre tour vous affrontez les monstres maniaques d'Oinker. Cependant, quand c'est ton ami qui joue, tu contrôles l'un des Jumeaux et lui lance des bananes pour le faire tomber. Fais attention à la Bombe Intelligente, quand elle frappe le "Joueur Jumeau", elle a un effet ETOURDISSANT. (Vous ne verrez pas de bananes, au moins pendant quelques minutes!) Cherche les interrupteurs qui ouvrent les puits et qui font apparaître des obstacles, afin de ralentir l'autre joueur. C'est chacun pour soi dans cette traversée des niveaux pour atteindre Oinker. Les deux scores sont affichés à la fin.

Remarque: si les deux joueurs ont perdu toutes leurs vies, l'excursion est **TERMINEE**. (Les tickets ne sont pas remboursés. Passez une bonne journée!)

Mini Parties à Un et Deux Joueurs

Tout seul ou avec un camarade, tu participes seulement aux Mini Parties: 'Frogapult' (Grenoupulte), 'Armadillo Drop' (Chute du Tatou) et 'Liquid Lunacy' (Folie Liquide).

Quelques Conseils Avant de Partir

Dans l'Amazatorium, tu remarqueras qu'il y a un transporteur devant chaque monde merveilleux. Pour monter dans l'un d'eux et t'introduire dans l'un de ces mondes, appuie sur ◄/►. Appuie ensuite sur ▲ et te voilà parti, Bubsy!

Le Magasin de Souvenirs de l'Amazatorium

A la fin de chaque niveau, tu peux te servir de tes Cartes d'Echange pour acheter et vendre les objets que j'ai accumulés au cours de mes voyages. Appuie sur / pour sélectionner l'objet que tu veux acheter ou vendre. Appuie ensuite sur ◄ pour acheter ou sur ► pour vendre.

Le "taux d'échange" actuel est le suivant:

Nerf® Ballzooka™ = 1 carte. Appuie sur le **Bouton A** pour tirer des Balles de Nerf® sur les acolytes d'Oinker. A chaque fois que tu touches quelqu'un tu gagnes une carte.

Bombe Intelligente = 2 cartes. Appuie sur le **Bouton A** pour faire exploser la bombe. Tous les méchants que tu aperçois se transforment en billes que tu peux ramasser.

Combinaison de Plongée = 3 cartes. Appuie une fois sur le **Bouton A** pour mettre la combinaison et une seconde fois pour l'enlever.

Trou Portatif = 5 cartes. Appuie à nouveau sur le **Bouton A** et je plonge dans le trou pour retourner à l'Amazatorium.

T Shirt = 10 cartes. Cela te vaudra une vie supplémentaire.

Quand tu auras finis toutes tes manigances dans le magasin de souvenirs, appuie sur **START** pour retourner à l'Amazatorium et au reste de la visite!

Conseil: lorsque tu es dans l'Amazatorium, appuie sur **START** pour connaître ton score actuel.

Das Ziel des Spiels

Möchtest du aus dem Spiel als Sieger hervorgehen, dann mußt du zuerst Oinker P. Hamm finden und ihn dann besiegen. Reise dazu durch alle Levels deiner gewählten Amazatorium-Tour und **ACHTE DARAUF, DASS DU IN JEDER WELT DIE GROSSEN MURMELN BERÜHRST, DIE DAS ENDE JEDES LEVELS MARKIEREN**. Hast du einmal alle Levels hinter dich gebracht, dann wird sich eine Boß-Tür öffnen, die dich direkt zu Oinker führt.

Was du außerdem wissen solltest!

Das Amazatorium hat drei Stockwerke und zwei Flügel - einen Ost- und einen Westflügel. In welchem Abschnitt du dich jeweils befindest ist natürlich davon abhängig, welchen Flügel du gewählt hast. Jeder Flügel ist anders, in jedem mußt du dich anderen Herausforderungen stellen. Um es technisch auszudrücken, geht's hier also um ein "2-2-2-Amazatorium in einem"! Bevor du dich jedoch für einen Flügel entscheidest, muß du eine Tour wählen. Wie viele Levels das Amazatorium hat ist davon abhängig, welche Tour du gewählt hast. Jede Tour ist schwieriger als die vorherige, wobei die 'First Floor Tour' (Tour der 1. Etage) die einfachste und die 'Grand Tour' die längste und schwierigste ist.

STEUERUNGEN

Bubsy-Steuerungen

▲

Drückst du ▲, dann schaue ich nach oben, aktiviere einen Transporter, gehe in eine Warp-Höhle oder aktiviere einen Schalter.

▼

Drückst du diesen Knopf, dann schaue ich nach unten.

◄ oder ►

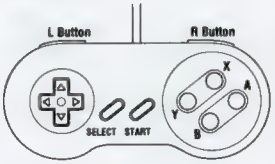
Hier laufe ich auf dem Boden entlang oder gleite durch die Luft, und zwar in der Richtung, die du gerade drückst. Je länger du den Knopf drückst, desto schneller werde ich.

START

Unterbricht das Spiel.

L-Knopf

Läßt mich nach links schauen und bietet mir eine erweiterte Sicht der Welt.



X-Knopf

Wählt einen anderen Gegenstand für mich.

Y-Knopf

Läßt mich gleiten, wenn ich von einem sehr hohen Ort aus SICHER unten ankommen soll.

R-Knopf

Läßt mich nach rechts schauen und bietet mir eine erweiterte Sicht der Welt.

A-Knopf

Drückst du A, dann benutze ich den gewählten Gegenstand.

B-Knopf

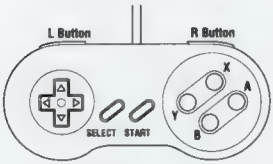
Läßt mich springen. Je länger du drückst, desto höher springe ich. Drücke ◄/►, um mich im Flug zu lenken.

Tip: Um in der 'Egypt World' (Ägyptenwelt) einen "Löwenanteil" der Türen öffnen zu können, halte Ausschau nach versteckten Schaltern und drücke s. Die Schalter in anderen Welten sehen wie, nun, eben wie SCHALTER aus. (Wenn du das nicht kapierst, dann weiß ich auch nicht weiter!)

Steuerungen der Rakete und des Doppeldeckers

L- oder R-Knopf
Läßt meinen Doppeldecker abdrehen.

▲
Ich fliege höher.



A-Knopf
Läßt mich den gewählten Gegenstand benutzen.

▼
Ich fliege niedriger.

X-Knopf
Wählt einen anderen Gegenstand für mich.

B-Knopf
Drücke diesen Knopf, um Reifen abzuwerfen.

◄ oder ►
Ich laufe auf dem Boden entlang oder gleite durch die Luft, und zwar in der Richtung, die du gerade drückst. Je länger du den Knopf drückst, desto schneller werde ich.

Y-Knopf
Drücke diesen Knopf, um die Nerf® Ballzooka™ abzufeuern.

START
Unterbricht das Spiel.

START
Unterbricht das Spiel.

Tip: Bei 'Two-Player Feisty'-Spielen (Spieler gegen Spieler) solltest du dich vor Bananen-Rückschlägen in acht nehmen. Wirst du in 'Air Wars' (Luftkriege) oder 'Space Pirates' (Weltraumpiraten) getroffen, dann spielt dein Doppeldecker oder deine Rakete eine Weile verrückt.

Zusätzliche Steuerungen - Alle Welten

'Friendly Two-Player'-Spiel (Freundschaftsspiel) - Drückst du Knopf B, dann bombardiert der Zwilling unsere Gegner mit Bananen.

'Feisty Two-Player'-Spiel (Spieler gegen Spieler) - Drückst du Knopf B, dann wirft der Zwilling mit Bananen nach mir und hofft, daß ich ausrutsche und auf meinem Hintern lande.

Zusätzliche Steuerungen - Minispiele

Frogapult (Froschkatapult) - Drücke ▲/▼, um mich zum oberen oder unteren Bildschirmabschnitt zu bewegen. Drücke einen beliebigen Knopf, um zu feuern, und benutze den Control Pad, um den Frosch auf sein Ziel zu lenken.

Armadillo Drop (Gürteltier-Achterbahn) - Benutze den Control Pad, um Arnold sicher auf dem Boden des Lasters abzusetzen. Halt nach den folgenden nützlichen Objekten Ausschau - Halbe Blasen öffnen Türen, und die Hopser geben dir einen zusätzlichen Powerboost. Schaffst du dieses Spiel, bevor die Zeit abgelaufen ist, dann erhältst du Mega-Bonuspunkte!

> **Tip:** Halt nach Reifen Ausschau, denn wenn du unachtsam bist, dann wird Arnold zum platten Reifen und du büßt dafür garantiert deinen Zeitbonus ein!)

Liquid Lunacy (Flüssiger Wahnsinn) - Auf deiner Suche nach all den wundervollen Gegenständen und Power-Ups wirst du früher oder später hoffentlich auch auf die Super-Murmel stoßen, die ganze phänomenale zehn HANDELSKARTEN (Trade Cards) wert ist. Ach ja, achte darauf, daß du diese kleinen kaum erwähnenswerten Whirlpools vermeidest!

OPTIONEN

Aufregende Amazatorium-Touren

Eine Reise sollte gut geplant sein. Ich werde dir also als erstes einmal unser unglaubliches Angebot spannender Vergnügungs- und Abenteuerreisen vorstellen...

First Floor Tour (Tour der 1. Etage)

Mach auf den ersten Levels der **'Egypt World' (Ägyptenwelt), 'Music World' (Musikwelt) und 'Aerial World' (Luftwelt)** einen "gemütlichen" Spaziergang, und diskutiere dann mit Oinker P. Hamm das Schicksal der Welt.

Second Floor Tour (Tour der 2. Etage)

Auf dieser Tour besuchst du alle fünf Welten. Paß auf! Auf der zweiten Etage wird's ganz schön schwierig werden!

Third Floor Tour (Tour der 3. Etage)

Diese Tour führt mich direkt zur obersten Etage des Amazatoriums. Hier wimmelt's nur so von üblen Kreaturen. Dazu gibt's noch einen knallharten Level-Boß! Kann ich meine Reservierung noch ändern?

Und denk dran! Egal, welche Tour du wählst, ich muß **IN JEDER WELT DIE GROSSEN ROTEN MURMELN BERÜHREN, DIE DAS ENDE JEDES LEVELS MARKIEREN**, bevor sich die Boß-Tür öffnet, die mich zu Oinker führt.

Hast du deine Tour im **Ostflügel** einmal geschafft, dann versuche mal den **Westflügel** - ein völlig neues Erlebnis!

Grand Tour

Die Grand Tour ist die schwierigste. Hier geht's durch alle drei Etagen der **'Egypt World' (Ägyptenwelt), 'Music World' (Musikwelt), 'Space World' (Weltraumwelt), 'Medieval World' (Mittelalterwelt)** und **'Aerial World' (Luftwelt).** Dazu eine erweiterte Level-Version der 1. und 2. Etage! Das sind ganze 15 Levels! Bevor ich jedoch von einer Etage zur nächsten weiter kann, muß ich in jeder Welt zuerst die **LEVEL-ENDMARKIERUNGEN BERÜHREN** und den Level-Boß aus dem Weg räumen. Habe ich alle drei Etagen einmal hinter mich gebracht, dann muß ich mich der endgültigen Herausforderung, dem Kampf mit Oinker stellen.

> **Tip:** Auf allen Touren außer der 'First Floor Tour' (Tour der 1. Etage) mußt du Oinkers üble Handlanger mehrmals treffen, bevor sie endlich zum Mittagessen gehen! Halte auch Ausschau nach der Boß-Tür, nachdem du alle Tourlevels abgeschlossen hast. (Die Boß-Tür der 'Grand Tour' gibt den Weg durch alle Abschnitte des Amazatoriums frei und führt dich zu deinem ENDGÜLTIGEN Ziel.)

Privater Ausflug oder Gemeinschaftstrip... du hast die Wahl.

'One-Player' (1 Spieler)

Mutterseelenallein stelle ich mich den Gefahren des Amazatoriums. Mutterseelenallein mache ich mich auf den Weg und versuche meine umherziehende Nichte und meinen Neffen zu finden. Mutterseelenallein stelle ich mich einem Haufen verrückter Bauernhoftiere...

'Two-Player Friendly' (Freundschaftsspiel)

Hier wechselt ihr euch im Kampf gegen Oinkers verrückte Viecher gegenseitig ab. Hat dein Kumpel meine Steuerung übernommen, dann steuerst du einen der Zwillinge, hilfst mir beim Aufsammeln von Gegenständen und bombardierst unsere Gegner mit Bananen. Halte nach Schaltern Ausschau, die Gruben schließen und Gefahren ausschalten, um deinem/er Freund/in die Durchreise zu vereinfachen (bezieht sich ein Schalter auf den zweiten Spieler, dann erscheint beim Einschalten eine "2"). Ein Level gilt als abgeschlossen, sobald einer der beiden Spieler die Level-Endmarkierung erreicht hat. Der Punktestand am Ende des Levels stellt die Bemühungen beider Spieler dar.

'Two-Player Feisty' (Spieler gegen Spieler)

Auch hier wechselt ihr euch im Kampf gegen Oinkers Bauernhoftierchen gegenseitig ab, doch hat der zweite Spieler meine Steuerung übernommen, dann steuerst du einen der Zwillinge und bombardierst mich mit Bananen, damit ich ausrutsche. Doch nimm dich vor der Smart-Bombe in acht - trifft sie den "Zwillingsspieler", dann ist die Wirkung wahrhaftig UMHAUEND. (Richtig, wir haben keine Bananen... wenigstens für ein Weilchen!) Halt nach Schaltern Ausschau, die Gruben öffnen oder Gefahren einschalten, um dem anderen Spieler die Durchreise zu erschweren. Als Gegenspieler arbeitet ihr euch also einzeln durch die Levels und müßt Oinker allein besiegen. Am Ende wird der Spielstand beider Spieler gezeigt.

Haben beide Spieler alle ihre Leben verloren, dann ist die Tour zu Ende - d.h. OVER! (Rückerstattungen gibt es nicht. Habt ihr euch einmal eine Fahrkarte gekauft, dann gibt's kein Zurück mehr. Schönen Tag noch!)

'One-Player'-/'Two-Player'-Minispiele (1-Spieler/2-Spieler)

Allein oder mit einem Kumpel spielst du hier nur die Minispielserie: 'Frogapult' (Froschkatapult), 'Armadillo Drop' (Gürteltier-Achterbahn) und 'Liquid Lunacy' (Flüssiger Wahnsinn).

Ein paar Reisetips für deine Tour

Sobald wir in das Amazatorium treten wirst du bemerken, daß sich vor jeder wilden und wundervollen Welt ein Transporterkissen befindet. Um eine der Welten zu besuchen, drücke einfach ◄/►, und ich springe auf das Transporterkissen. Drückst du dann B, dann heißt es "Bon voyage, Bubsy."

Der Geschenkeladen des Amazatoriums

Als Bonus für den Abschluß eines Levels kannst du mit deinen Handelskarten die Spielsachen, die ich auf meinen Reisen aufgesammelt habe, kaufen oder verkaufen. Drücke ◄, um zu kaufen. Drücke ►, um zu verkaufen.

Der gegenwärtige "Devisenkurs" für die folgenden Gegenstände ist:

Nerf® Ballzooka™ = 1 Karte. Drücke den **A-Knopf**, um Oinkers Handlanger mit Nerf®-Bällen zu bombardieren. Jeder Treffer wird mit einer Handelskarte belohnt.

Smart-Bombe = 2 Karten. Drücke den **A-Knopf**, um die Bombe explodieren zu lassen. Alle zu dem Zeitpunkt sichtbaren Gegner verwandeln sich daraufhin in Murmeln, die du aufsammeln kannst.

Taucheranzug = 3 Karten. Drücke den **A-Knopf einmal**, um den Taucheranzug anzuziehen, und ein zweites Mal, um ihn wieder auszuziehen.

Tragbares Loch = 5 Karten. Drückst du erneut den **A-Knopf**, dann hechte ich durch das Loch und lande wieder im Amazatorium.

T-Shirt = 10 Karten. Damit kannst du dir ein zusätzliches Leben kaufen.

Hast du deine Geschäfte im Geschenkeladen abgeschlossen, dann drücke **START**, um zum Amazatorium und deiner Reise zurückzukehren!

Dreißig Levels mit einer Bazillion übler Baddies.

Tip: Möchtest du deinen gegenwärtigen Punktestand erfahren, dann drücke **START**, während du dich im Amazatorium aufhältst.

El Objetivo Final del Juego

Para poder decir que has ganado tienes que llegar hasta donde está Oinker P. Hamm, y derrotarle. ¿Y qué tienes que hacer para localizar a Oinker? Pues viajar a través de todos los niveles del viaje que selecciones en el Amazatorium, **SIN OLVIDARTE DE TOCAR LAS SEÑALES DE FIN DE NIVEL** (grandes canicas de color rojo) en cada uno de los mundos recorridos. Después de completar todos los niveles, se abrirá la puerta que te llevará hasta Oinker.

¡Más cosas importantes!

El Amazatorium tiene tres pisos y dos alas: la del **Este (East)** y la del **Oeste (West)**. Según la que elijas recorrerás diferentes secciones, porque así son las alas, cada una con sus propios peligros. Técnicamente hablando: 'Es como tener dos Amazatoriums en uno'. Pero antes de elegir ala hay que decidir el viaje. El número de niveles varía según el tipo escogido y la dificultad va en aumento: el 'First Floor Tour' (Tour del Primer Piso) es el más sencillo, luego la cosa se va complicando hasta llegar al Gran Tour, el más largo y difícil de todos.

CONTROLES

Controles de Bubsy

▲

Me hace mirar hacia arriba, activar transportadores, entrar en cuevas mágicas, o accionar interruptores.

▼

Miro hacia abajo.

◄ o ►

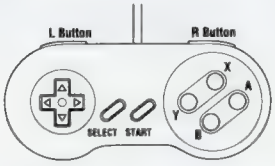
Corro sobre terreno firme o planeo en el aire, en la dirección que pulses. Cuanto más rato pulses, más me acelero..

START

Pausa el juego.

Botón L

Miro a la izquierda y veo una vista general del mundo de turno.



Botón X

Selecciona un objeto diferente, listo para ser utilizado.

Botón Y

Para descender planeando SIN SUSTOS.

Botón R

Miro a la derecha y veo una vista general del mundo de turno.

Botón A

Me permite usar el objeto seleccionado.

Botón B

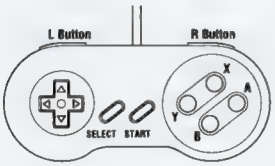
Me hace saltar. Cuanto más rato lo pulses, más alto el salto. Si además pulsas ◄/► me muevo en el aire.

Consejo: Para obtener tu 'parte del león' en el Mundo Egipcio, busca los interruptores ocultos y pulsa s. Los interruptores de otros mundos tienen aspecto de... **INTERRUPTORES**, curiosamente (¿A que no os lo esperábais?).

Controles de Biplano y Cohete

Botón L o R
Me hace virar el biplano.

▲
Me ayuda a volar más alto.



Botón A
Me permite usar el objeto seleccionado.

▼
Me ayuda a volar más bajo.

Botón X
Selecciona un objeto diferente, listo para ser utilizado.

Botón B
Púlsalo para lanzar neumáticos.

◄ or ►
Corro sobre terreno firme o planeo en el aire, en la dirección que pulses. Cuanto más rato pulses, más me acelero.

Botón Y
Púlsalo para disparar el Neft® Ballzooka™.

START
Pausa el juego.

START
Pausa el juego.

Advertencia: En 'Two-Player Feisty Games' (Partidas Reñidas de Dos Jugadores), cuidado con los plátanos agresivos. Si te sacuden con uno en 'Air Wars' (Guerras Aéreas) o 'Space Pirates' (Piratas del Espacio), tu biplano o cohete irá a la deriva durante un rato.

Otros Controles (para Todos los Mundos)

'Two-Player Friendly Game' (Partida Amistosa de Dos Jugadores)

Pulsa el **Botón B** para que el Gemelo le tire plátanos al enemigo.

'Two-Player Feisty Game' (Partida Reñida de Dos Jugadores)

Pulsa el **Botón B** y el Gemelo dejará caer plátanos para hacerme resbalar.

Otros Controles – Mini Juegos

'Frogapult' (Ranapulta) – Pulsa ◄/► para llevarme a las zonas inferior o superior de la pantalla. Dispara pulsando cualquier botón. Usa el **Control Pad** para mover a la rana hacia su blanco.

'Armadillo Drop' (El Descenso del Armadillo) – Usa el **Control Pad** para poner a salvo a Arnold en la plataforma. Hay montones de chismes la mar de útiles, Medias Burbujas que abren puertas y 'rebotadores' que reparten 'reforzadores'. Si te sobra tiempo en este juego, consigues increíbles super puntos.

> **Consejo:** Cuidado con los neumáticos. Un mal giro y Arnold quedará hecho un parche. Y tú te quedas sin el bonus de tiempo, claro está.

'Liquid Lunacy' (Locura Líquida) – Hay reforzadores varios y cosas maravillosas, pero ninguna tan maravillosa como la Super Canica, canjeable por nada más y nada menos que DIEZ TRADING CARDS (VALES). Ah, por cierto, no me dejes caer en uno de esos pequeños remolinos.

OPCIONES

Magníficos Tours del Amazatorium

Un viaje como es debido hay que prepararlo bien. Empezaré por informaros sobre nuestra gran selección de emocionantes y divertidos recorridos...

'First Floor Tour' (Tour del Primer Piso)

Date una vueltilla por los primeros niveles de los mundos de **'Egypt', 'Music' y 'Aerial' (Egipcio, Musical y Aéreo)**, para acabar discutiendo el destino del planeta con Oinker.

'Second Floor Tour' (Tour del Segundo Piso)

Viajarás por los cinco mundos. Atención al segundo piso, ahí es donde las cosas se ponen feas.

'Third Floor Tour' (Tour del Tercer Piso)

Me voy derechito al último piso del Amazatorium, que está plagado de feroces matones al servicio de un 'boss' furibundo. ¡Quiero cancelar el viaje ¿puedo?!

Recuerda, sea cual sea el tour, hazme **TOCAR LA SEÑAL DE FIN DE NIVEL** (gran canica roja) de cada mundo para poder llegar hasta Oinker.

Cuando acabes el tour por el ala Este, prueba con la Oeste, a ver si notas la diferencia.

'Grand Tour' (Gran Tour)

El Gran Tour es el más difícil. Pasa por los tres pisos de cada mundo: **Egipcio, Musical, Espacial, Medieval y Aéreo**, además de incluir una versión ampliada de los niveles segundo y tercero, lo que suma un total de ¡15 estupendos niveles! Para pasar de un piso a otro, debo **TOCAR LA SEÑAL DE FIN DE NIVEL** de cada mundo y enfrentarme al jefe de turno. Cuando haya completado los tres pisos, habrá llegado el momento del reto supremo contra Oinker.

> **Advertencia:** En todos los tours, excepto en el del Primer Piso, algunos de los secuaces de Oinker aguantarán varios golpes antes de dedicarse a otra cosa. ¡Ah! Y vigila la puerta del 'boss' cuando hayas completado todos los niveles. (La puerta del 'boss' del Gran Tour abre paso a todas las secciones del Amazatorium antes de llegar al destino FINAL).

Excursión Individual o Tarifa de Grupo... a elegir

'One-Player' (Un Jugador)

Solo como la una, me enfrentaré a los peligros del Amazatorium. Solo como la una, emprenderé el viaje para encontrar a mis sobrinos perdidos. Solo como la una, me las veré con un corral de animales locos de atar...

Two-Player Friendly (Dos Jugadores, Juego Amistoso)

Turnaros para ayudarme a derrotar a las desmadradas criaturas de Oinker. Cuando tu colega me esté controlando, tú controlas a uno de los gemelos y colaboras recogiendo cosas útiles y tirando plátanos contra el enemigo. Busca los interruptores que cierran fosos o desactivan trampas, para ponérselo más fácil a tu amigo (aparece un '2' al activar un interruptor si éste va a afectar al segundo jugador). Un nivel se da por hecho cuando uno de los jugadores alcanza la señal de fin de nivel. La puntuación final es la suma de los esfuerzos de ambos.

'Two-Player Feisty' (Dos Jugadores, Juego Reñido)

También aquí os turnáis para ayudarme a derrotar a las bestezuelas de corral de Oinker, pero en este caso cuando el segundo jugador me controla a mí, el primero controla a uno de los gemelos y le hace tirarme plátanos para que dé patinazos. Cuidado con la Bomba Smart: si alcanza al 'Jugador Gemelo', el efecto será APLASTANTE. (Lo adivinaste... ¡se acabaron los plátanos por una temporada!) Busca los interruptores que abren fosos y accionan trampas, para hacerle el avance difícil al otro jugador. De jugador 'reñido', vas en plan individual para completar niveles y llegar hasta Oinker. Las puntuaciones de ambos jugadores aparecen al final.

Mini-Juegos para Uno y Dos Jugadores

Para jugar sólo la serie de Mini-Juegos, con o sin compañía: 'Frogapult' (Ranapulta), 'Armadillo Drop' (El Descenso del Armadillo), y 'Liquid Lunacy' (Locura Líquida).

> **Nota:** cuando ambos jugadores se hayan quedado sin vidas, se acabó el tour. (No hay devoluciones, Santa Rita Rita Rita lo que se da no se quita.)

Recomendaciones

Al entrar en el Amazatorium verás que junto a las entradas de estos extraordinarios mundos hay un pad transportador. Colócame ahí pulsando ◄/► para hacerme entrar. Luego pulsas B y 'Bon voyage, Bubsy.'

La Tienda de Regalos del Amazatorium

Al completar un nivel, puedes usar tus Trading Cards (Vales) para comprar y vender los juguetes adquiridos en el viaje. Pulsa / para seleccionar el objeto en cuestión. Pulsa ◄ para comprar y ► para vender.

Estas son las 'tarifas de cambio' de los siguientes objetos:

Nerf® Ballzooka™ = 1 vale. Pulsa el **Botón A** para disparar Bolas Nerf® contra los secuaces de Oinker. Los infortunados 'heridos' se convierten en un vale cada uno.

Bomba 'Smart' = 2 vales. Pulsa el **Botón A** para detonarla. Todos los secuaces a la vista quedarán convertidos en canicas coleccionables.

Traje de Buceo= 3 vales. Pulsa el **Botón A** una vez para ponérmelo y una segunda vez para quitármelo.

Agujero Portátil = 5 vales. Pulsa el **Botón A** otra vez y me zambullo en el agujero para regresar al Amazatorium.

Camiseta = 10 vales. El precio de una vida extra.

Cuando te canses de trapichear en la tienda, pulsa **START** para volver al Amazatorium y demás atracciones del tour.

Consejo: Pulsa **START** estando en el Amazatorium si quieres ver la puntuación del momento.

Scopo Assolutamente Definitivo del Gioco

Per completare il gioco in modo vincente, devi raggiungere e poi sconfiggere Oinker P. Hamm. Per localizzare Oinker, devi viaggiare attraverso tutti i livelli del giro selezionato nell'Amazatorium, **ACCERTANDOTI DI TOCCARE I SEGNALATORI DI FINE LIVELLO** (grosse biglie rosse) in ognuno dei mondi. Quando hai completato tutti i livelli, si apre la porta che conduce ad Oinker.

Anche questo è importante!

L'Amazatorium è composto da tre piani e due ali - quella Est e quella Ovest. Scegliendo una delle ali, si determina la sezione in cui avventurarsi. Ogni ala è diversa e dotata delle sue proprie sfide. Per dirla in termine tecnico, "E' come avere due-due-Due Amazatorium in Uno." Prima di effettuare la crucialissima scelta dell'ala, però, devi scegliere un giro. Il numero dei livelli dipende dal tipo di giro prescelto. Ogni giro aumenta di difficoltà, da quella più benevola del Giro del Primo Piano, a quella più lunga e più dura del cosiddetto Grand Tour.

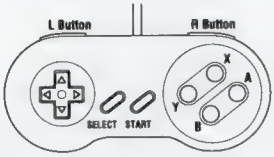
CONTROLLI

Controlli di Bubsy

▲
Guardo in su, attivo un trasporto o entro in una caverna transdimensionale o aziono un interruttore.

▼
Guardo in giù.

Pulsante L
Mi fa guardare a sinistra e illustra una visuale allargata del mondo.



Pulsante R
Mi fa guardare a destra e illustra una visuale allargata del mondo.

Pulsante A
Mi fa usare l'oggetto selezionato.

◄ ou ►
Corro sul terreno o mi libro in aria nella direzione che premi. Più premi a lungo, più accelero.

START (AVVIO)
Sospende il gioco.

Pulsante X
Cambia l'oggetto selezionato che devo usare.

Pulsante Y
Mi fa librare quando devo scendere con SICUREZZA dall'alto.me faire mal.

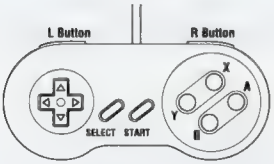
Bouton B
Mi fa saltare. Più premi, più salto in alto. Premi con ö◄/► per farmi muovere quando sono in volo.

Suggerimento: Per aprire le porte "leonine" nel Mondo Egizio, cerca gli interruttori nascosti e premi s. Gli interruttori negli altri mondi hanno l'aspetto di, beh, **INTERRUTTORI**. (Se continua così, dovremo operarci al cervello, GESU'!)

Controlli del Razzo e del Biplano

Pulsante L o R
Mi fa virare il biplano.

▲
Mi fa volare più alto.



Pulsante A
Mi consente di usare l'oggetto selezionato.

▼
Mi fa volare più basso.

Pulsante X
Cambia l'oggetto selezionato che devo usare.
Pulsante Y
Premilo per sparare il Nerf® Ballzooka™.

Pulsante B
Premilo per sganciare le gomme.

◄ or ►
Corro sul terreno o mi libro in aria nella direzione che premi. Più premi a lungo, più accelero.up.

START
Sospende il gioco.

START
Sospende il gioco.

Suggerimento: Nei giochi competitivi a due, stai attento ai colpi di banana. Se ne becchi uno mentre sei nelle Guerre Aeree o in Pirati dello Spazio, il tuo biplano o razzo impazzisce temporaneamente.

Altri Controlli - Tutti i Mondi

Partita Amichevole a Due - Premi il **Pulsante B** per fare in modo che i Gemelli tirino banane ai nemici.

Partita Competitiva a Due - Premi il **Pulsante B**. I Gemelli mi tirano le banane sperando che ci scivoli sopra.

Altri Controlli - Mini Giochi

Frogapult - Premi ▲/▼ per mandarmi in alto o in basso sullo schermo. Premi un pulsante qualunque per sparare. Usa il **Tastierino di Controllo** per mandare la rana verso il bersaglio.

Armadillo Drop – Usa le ventole **(Tastierino di Controllo)** per guidare Arnold verso la sicurezza del fondo del camion. Vedi se riesci a scorgere aggeggi utili; le Mezze Bolle aprono le porte e i Bouncers (Rimbalzelli) danno una spinta extra. Se riesci a battere l'orologio in questo gioco, ottieni mega punti premio.

> **Suggerimento:** Stai attento alle gomme. Una mossa sbagliata e Arnold diventa una gomma ricoperta. Ed è garantita la perdita del tempo premio.

Liquid Lunacy (Follia Liquida) – Quando cerchi ogni sorta di oggetti ed energizzanti meravigliosi. Il più emozionante di questi è la Super Biglia, che vale un colossale DIECI CARTE DI SCAMBIO. Ah sì, assicurati di farmi evitare quei piccoli, insignificanti vortici.

OPZIONI

Gli Imponenti Giri dell'Amazatorium

Per fare un buon viaggio, ci vuole un po' di programmazione. Quindi, incomincio col presentare la nostra incredibile serie di giri divertenti ed emozionanti ...

Giro del Primo Piano

Fai una visitina "Easy" (Facile) ai primi livelli dei mondi **dell'Egitto, della Musica e di quello Aereo**, poi discuti i destini del mondo con Oinker.

Giro del Secondo Piano

Questo Giro comporta una visita a ciascuno dei tre mondi. Stai attento, perché le cose si fanno dure al secondo piano.

Giro del Terzo Piano

Questo giro mi porta direttamente all'ultimo piano dell'Amazatorium. Questo piano è zeppo di scagnozzi menacciuti e un caporione furibondo. Faccio ancora in tempo a cambiare prenotazione?

Ricorda che qualunque giro scegli, io devo **TOCCARE I SEGNALATORI DI FINE LIVELLO** (grossa biglia rossa) in ognuno dei mondi prima che la porta che conduce ad Oinker si apra.

Dopo aver completato il giro dell'Ala Est, prova l'Ala Ovest per fare una esperienza totalmente diversa.

Il Grand Tour

Il Grand Tour è il più difficile. Esso comprende tutti i tre piani dei mondi dell'Egitto, della Musica e di quello Aereo, compresa una versione allargata dei livelli del primo e del secondo piano, vale a dire 15 favolosi livelli!. Prima di potermi spostare da un piano all'altro, devo **TOCCARE IL SEGNALATORE DI FINE LIVELLO** situato in ciascun mondo, e combattere con il caporione intermedio. Dopo aver completato tutti e tre i piani, affronterò la sfida finale battendomi con Oinker.

Suggerimento: In tutti i giri, eccetto quello del Primo Piano, alcuni degli scagnozzi di Oinker devono essere colpiti diverse volte prima che decidano ad andarsene a pranzo. Inoltre, quando hai completato tutti i livelli del giro, stai attento a vedere la porta del capo. (Quella del Grand Tour ti porta attraverso tutte le sezioni dell'Amazatorium, prima di arrivare alla destinazione FINALE.)

Escursioni Private o in Comitiva ... Decidi Tu

Un Giocatore

Solo soletto, affronterò i pericoli dell'Amazatorium. Solo soletto, andrò a riprendere i miei nipoti erranti. Solo soletto, affronterò un'orda di animali da cortile indemoniati ...

Amichevole a Due

Fate a turno a lavorare con me per sconfiggere le pazze creature di Oinker. Quando il tuo amico si prende cura di me, tu prendi il controllo di uno dei Gemelli e aiuti raccogliendo tesori e tirando banane ai nemici. Cerca interruttori che chiudono fosse o spengono ostacoli, in modo da facilitare il passaggio al tuo amico (se un interruttore riguarda il secondo giocatore, vedrai un "2" quando lo accendi). Un livello si intende completato quando uno dei giocatori raggiunge il segnalatore di fine livello. Il punteggio al termine rappresenta il totale degli sforzi dei due giocatori.

Competizione a Due

Anche qui fate a turno a lavorare con me per sconfiggere le creature di Oinker, ma quando il secondo giocatore si prende cura di me, tu prendi il controllo di uno dei Gemelli e mi tiri le banane per farmi scivolare. Ma sta attento alla Bomba Intelligente: se questa colpisce il "Giocatore Gemello", l'effetto è davvero PARALIZZANTE. (Sì, non abbiamo più banane ... almeno per un po'!) Cerca gli interruttori che aprono le fosse o accendono gli ostacoli, in modo che l'altro giocatore abbia un passaggio da incubo. Come giocatore Competitivo, operi individualmente per completare tutti i livelli e per arrivare ad Oinker. Al termine appaiono i punteggi di entrambi.

Nota: Se tutti i partecipanti perdono le proprie vite, il giro TERMINA (OVER). (Niente rimborsi. Ogni biglietto venduto è irrevocabile. Buona giornata.)

Mini Giochi a Uno o Due Giocatori

Da solo, o con un amico, esegui soltanto la Serie di Mini Giochi: Frogapult, Armadillo Drop, e Liquid Lunacy.

Consigli di Viaggio per il Giro

Entrando nell'Amazatorium, noterai che davanti ad ogni mondo selvaggio e meraviglioso c'è una piattaforma da trasporto. Per entrare in ognuno dei mondi, premi ◄/► per mettermi sulla piattaforma. Poi premi B e "Buon viaggio, Bubsy."

Il Negozio Regali dell'Amazatorium

Come premio per il completamento di un livello, usa le tue Carte di Scambio per comprare e vendere gli aggeggi che ho raccolto nel percorso. Premi / per selezionare l'oggetto che vuoi comprare o vendere. Premi ◄ per comprare. Premi ► per vendere.

Il "tasso di cambio" per gli oggetti seguenti è:

Nerf® Ballzooka™ = 1 carta. Premi il **Pulsante A** per sparare Palle Nerf® agli scagnozzi di Oinker. Quelli che vengono colpiti diventano una carta di scambio per me.

Bomba Intelligente = 2 carte. Premi il **Pulsante A** per far scoppiare la bomba. Ogni scagnozzo di Oinker visibile verrà tramutato in biglie da raccogliere.

Muta da Sub = 3 carte. Premi il **Pulsante A** una volta per indossare la muta e una seconda volta per toglierla.
Buca Portatile = 5 carte. Premi il **Pulsante A** di nuovo e mi tufferò nella buca ritornando all'Amazatorium.
Maglietta = 10 carte. Con questa ottieni una vita supplementare.
Quando hai finito di mercanteggiare nel negozio dei regali, premi **START** per tornare all'Amazatorium e al resto del giro!

Suggerimento: Se vuoi sapere il tuo punteggio attuale, premi **START** mentre sei nell'Amazatorium .

Het absolute uiteindelijke doel van het spel

Om het spel als winnaar te beëindigen moet je Oinker P. Hamm zien te bereiken en weten te verslaan. Om Oinker te vinden reis je door alle levels van de verkozen tocht in het Amazatorium; **ZORG ERVOOR DAT JE DE TEKENS DIE HET EINDE VAN HET LEVEL AANGEVEN** (grote rode knikkers) in elke wereld AANRAAKT. Als alle levels voltooid zijn, gaat de boss deur, die je naar Oinker leidt, voor je open.

Dit is ook belangrijk!

Het Amazatorium heeft drie verdiepingen en twee vleugels – oost en west. Welke vleugel je kiest zal bepalen door welke secties je je zult begeven. Elke vleugel is weer anders, met zijn eigen uitdagingen. Om het maar even technisch uit te drukken: "Het zijn 2-2-2 Amazatoriums in 1." Voordat je die belangrijke vleugelkeus maakt moet je eerst een tocht kiezen. Het aantal levels dat je in het Amazatorium te zien krijgt hangt af van welke tocht je kiest. De tochten worden steeds ingewikkelder, van de 'First Floor Tour' (Tocht van de Eerste Verdieping), die het makkelijkst is, tot de 'Grand Tour' (Gigantische Tocht) die het langst en het moeilijkst is.

CONTROLE-KNOPPEN

Bubsy controle-knoppen

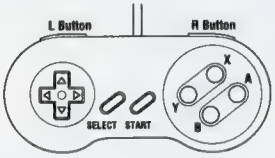
▲
Ik kijk naar boven, activeer een transportermachine, ga een warpgrot in, of gooi een schakelaar om.

▼
Ik kijk naar beneden.

◄ of ►
Ik ren over de grond of zweef door de lucht in de richting van de pijl waar jij op drukt. Hoe langer je de pijl ingedrukt houdt, hoe sneller ik gaan zal.

START
Stopt het spel.

L knop
Zo kijk ik naar links met een uitgebreid uitzicht over de wereld.



X knop
Biedt de mogelijkheid een ander voorwerp te kiezen om te gebruiken.

Y knop
Hiermee kan ik VEILIG van een hoge plek naar beneden zweven.

R knop
Zo kijk ik naar rechts met een uitgebreid uitzicht over de wereld.

A knop
Hiermee kan ik het gekozen voorwerp gebruiken.

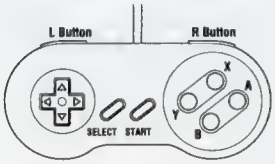
B knop
Zo kan ik springen. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe hoger ik zal springen. Houd deze samen met ◄/► ingedrukt om me te laten bewegen als ik in de lucht ben.

Hint: Om het "leeuwe"-deel van de deuren in 'Egypt World' (de wereld van Egypte) te kunnen openen moet je uitkijken naar verborgen schakelaars en op s drukken. Schakelaars in andere werelden zien er net zo uit als, nou eh, **SCHAKELAARS** natuurlijk. (Volgende fase is je hersens na laten kijken, niet te geloven, zeg!)

Controle-knoppen voor de raket en de dubbeldekker

L of R knop
Hiermee kan ik naar links of naar rechts gaan in de dubbeldekker.

▲
Hiermee kan ik hoger vliegen.



A knop
Hiermee kan ik het gekozen voorwerp gebruiken.

▼
Hiermee kan ik lager vliegen.

X knop
Biedt de mogelijkheid een ander voorwerp te kiezen om te gebruiken.

B knop
Druk hierop om banden te laten vallen.

◄ or ►
Ik ren over de grond of zweef door de lucht in de richting van de pijl waar jij op drukt. Hoe langer je de pijl ingedrukt houdt, hoe sneller ik gaan zal.

Y knop
Druk hierop om de Nerf™ Ballzooka® af te schieten.

START
Stopt het spel.

START
Stopt het spel.

Hint: In vijandige spelletjes voor twee personen moet je oppassen voor de banana backlash. Als je er door één in 'Air Wars' (de luchtoorlogen) of bij 'Space Pirates' (de ruimtepiraten) geraakt wordt, zal je dubbeldekker of raket even helemaal uit z'n bol gaan.

Andere controle-knoppen - alle werelden

'Friendly Two-Player Game' (Vriendschappelijk spel voor twee) – Druk op de **B knop** om de tweeling bananen te laten gooien naar de vijanden.

'Feisty Two-Player Game' (Vijandig spel voor twee) – Druk op de **B knop**. De tweeling gooit bananen naar mij in de hoop dat ik erop stap en uitglijd.

Andere controle-knoppen - Mini Games

'Fregapult' (Kikkerpult) – Druk op ◄/► om me onder- of bovenaan het scherm te zetten. Druk op een knop om een stuntkikker af te schieten. Gebruik het controlepaneel om de kikker naar zijn doel te verplaatsen.

'Armadillo Drop' (Armadillo kermisattractie) – Gebruik het controlepaneel om Arnold onderin de vrachtwagen in veiligheid te brengen. Houd je ogen open voor deze handige dingen; 'Half Bubbles' (de halve luchtbellen) kunnen deuren opendoen en 'Bouncers' (stuiteraars) geven je een extra zetje. Als je in dit spel de tijd weet te verslaan, krijg je superveel bonuspunten.

> **Hint:** Pas op voor banden. Één verkeerde bocht en Arnold krijgt een nieuw bandloopvlak. En gegarandeerd dat je daar punten door verliest

'Liquid Lunacy' (Vloeibare Waanzin) – Op zoek naar allerlei soorten prachtige voorwerpen en power-up bonuspunten. De allerspannendste is de 'Super Marble' (superknikker) die maar liefst TIEN 'TRADING CARDS' (RUILKAARTEN) waard is. O ja, zorg er wel voor dat ik die kleine, nauwelijks noemenswaardige whirlpools vermijd.

OPTIES

Fantastische tochten door het Amazatorium

Een mooie reis vergt een beetje planning. Dus ik stel je bij deze voor aan onze ongelofelijke selectie spannende amusante reizen ...

'First Floor Tour' (Tocht van de Eerste Verdieping)

Maak een "rustig" tochtje naar de eerste levels van **'Egypt World' (de wereld van Egypte)**, **'Music World' (de muziekwereld)** en **'Aerial World'** (de luchtwereld) en ga daarna met Oinker in discussie over het lot van de wereld.

'Second Floor Tour' (Tocht van de Tweede Verdieping)

Op deze tocht breng je een bezoek aan alle vijf de werelden. Pas op want het wordt moeilijker hier op de tweede verdieping.

'Third Floor Tour' (Tocht van de Derde Verdieping)

Deze tocht brengt me gelijk naar de bovenste verdieping van het Amazatorium. De verdieping is vol met ruige kerels en een razende boss. Denk je dat ik mijn reservering nog kan veranderen?

Vergeet niet dat ik, ongeacht welke tocht je kiest, in elke wereld **HET TEKEN DAT HET EINDE VAN HET LEVEL** (grote rode knikker) **AANGEEFT** moet **AANRAKEN** voordat de boss deur naar Oinker open gaat.

Als je je tocht door de oostvleugel hebt voltooid, ga dan eens naar de westvleugel voor totaal andere belevenissen.

'Grand Tour' (Gigantische Tocht)

De 'Grand Tour' (gigantische tocht) is het moeilijkst. Deze beslaat alle drie de verdiepingen van **'Egypt World' (de wereld van Egypte), 'Music World' (de muziekwereld), 'Space World' (de ruimtewereld), 'Medieval World'** (de wereld van de middeleeuwen) en 'Aerial World' (de luchtwereld), inclusief een uitgebreide versie van de levels van de eerste twee verdiepingen. Dat is niet minder dan 15 fantastische levels! Voordat ik van de ene verdieping naar de andere kan, moet ik **HET EINDE-VAN-LEVEL TEKEN** dat in elke wereld te vinden is **AANRAKEN** en het opnemen tegen de plaatselijke boss. Nadat ik alle drie de verdiepingen heb doorgewerkt, moet ik de uiteindelijke uitdaging onder ogen komen en de strijd aanbinden met Oinker.

> **Hint:** Tijdens alle tochten, behalve de 'First Floor Tour' (Tocht van de Eerste Verdieping) zullen een aantal van Oinker's handlangers meer dan één mep kunnen incasseren voordat ze onderuit gaan. Als je eenmaal alle levels van de tocht hebt voltooid, let dan ook op de boss deur. (De boss deur van de 'Grand Tour' (gigantische tocht) zal door alle delen van het Amazatorium leiden voordat je je eindbestemming bereikt).

Privé excursie of groepsprijs ... je zegt het maar

Één speler

Helemaal in m'n eentje zal ik de gevaren van het Amazatorium trotseren. Helemaal in m'n eentje zal ik op zoek gaan naar mijn verdwaalde neefje en nichtje. Helemaal in mijn eentje zal ik een kudde dolle boerderijdieren tegemoet gaan ...

'Two-Player Friendly' (vriendschappelijk spel voor twee)

Probeer om de beurt met mij Oinker's knettergekke beesten te verslaan. Als je maatje mij bestuurt, bestuur jij een van de tweelingen en help je mee door schatten te vinden en bananen naar de vijanden te gooien. Ga op zoek naar de schakelaars die valkuilen dichtmaken of gevaren uitschakelen, zodat het voor je maatje eenvoudiger wordt om er doorheen te komen (als een schakelaar voor de tweede speler bedoeld is, verschijnt er een "2" als je de schakelaar in werking stelt). Een level wordt als afgerond beschouwd als één van de twee spelers het teken voor einde van het level bereikt heeft. De score aan het einde van het spel is het totaal van beide spelers bij elkaar opgeteld.

'Two-Player Feisty (treiterspel voor twee)

Je speelt nog steeds om de beurt met mij om de boerderijdieren van Oinker te verslaan, maar als de tweede speler mij bestuurt, neem jij een van de tweelingen onder je hoede en gooi je bananen naar mij om me uit te laten glijden. Let wel op de 'Smart Bomb' (slimme bom): als deze de "tweeling" raakt, dan is het effect werkelijk OVERWELDIGEND. (Inderdaad, de bananen zijn op ... voorlopig ten minste wel!) Ga op zoek naar de schakelaars die valkuilen openen of gevaren aanzetten, zodat het voor de andere speler moeilijker wordt zich er doorheen te werken. Als treiterende speler ga je als individu te werk om alle levels af te maken en Oinker te bereiken. Aan het eind worden de scores van beide partijen vertoond.

> **Denk eraan:** als iedereen die speelt al zijn of haar levens verloren heeft, is de tocht OVER. (Geen geld terug. Tickets voor de reis kunnen niet ingewisseld worden. Een prettige dag verder.)

Mini Games voor één en twee spelers

Alleen, of met een kameraad, speel je alleen de mini game serie: 'Frogapult' (Kikkerpult), 'Armadillo Drop' (Armadillo kermisattractie), en 'Liquid Lunacy' (Vloeibare Waanzin).

Reisvoorschriften voor de tocht

Je zult merken, als we het Amazatorium binnengaan, dat er voor iedere geweldige wilde wereld een transporterplatform te vinden is. Om één van de werelden binnen te treden, moet je op ◄/► drukken om me op het transporterplatform te plaatsen. Druk daarna op ▲ en dan is het "Goede reis, Bubsy."

De geschenkenwinkel van het Amazatorium

Bij wijze van bonus voor het voltooien van een level kun je je 'Trading Cards' (ruilkaarten) gebruiken om speelgoed dat ik tijdens het reizen heb verzameld te kopen of verkopen. Druk op / om het voorwerp dat je wil kopen of verkopen uit te kiezen. Druk op ◄ om het te kopen. Druk op ► om het te verkopen.

De huidige "wisselkoers" voor de volgende voorwerpen is:

Nerf™ Ballzooka® = 1 kaart. Druk op de **A knop** om de Nerf™ ballen naar Oinker's handlangers te schieten. Als je er eentje raakt verandert deze in een 'trading card' (ruilkaart) voor mij.

'Smart Bomb' (slimme bom) = 2 kaarten. Druk op de **A knop** om de bom te laten ontploffen. Alle handlangers van Oinker die op dat moment zichtbaar zijn worden dan in knikkers veranderd die je weer kunt verzamelen.

Duikpak = 3 kaarten. Druk eenmaal op de **A knop** om het duikpak aan te doen en dan nog een keer om het weer uit te doen.

'Portable Hole' (draagbare gat) = 5 kaarten. Druk weer op de **A knop**, dan duik ik door het gat en kom weer aan bij het Amazatorium.

T-shirt = 10 kaarten. Dit zal je een extra leven opleveren.

Als je je zaakjes in de geschenkenwinkel hebt afgehandeld, druk dan op **START** om naar het Amazatorium en de rest van de tocht terug te keren!

Hint: Druk op **START** als je in het Amazatorium bent en je wilt je huidige score weten.

ACCOLADE™

DISTRIBUTED BY TELSTAR FUN & GAMES LTD.

PROSPECT STUDIOS, BARNES HIGH STREET,

LONDON SW13 9LE, UK.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON